

LES COMPÉTENCES DÉFINITIONS, CHAMPS ET FONCTIONS

L'approche théorique

Première partie

La recherche et la créativité des artistes des arts visuels les entraînent régulièrement vers des terres inconnues, et favorisent l'émergence de nouvelles œuvres. Engagés dans un processus créatif, ils sont invités à élargir le spectre de leurs compétences et de leurs connaissances, lesquelles seront d'ordres thématique, philosophique, existentielle, technique, etc.

Parallèlement à la création d'œuvres, un artiste souhaitera rendre celles-ci publiques et pour ce faire, la recherche d'un diffuseur (galerie d'art, centre d'artistes autogéré, maison de la culture, etc) sera impérative. Qui plus est, une foule de tâches connexes pimenteront le travail inhérent à la diffusion de ses œuvres : recherche de financement, gestion (du temps, des ressources), administration, archivage, révision de texte et édition, élaboration d'une mise en espace, etc

En somme, tout au long de sa carrière, de ses recherches et de ses expériences de diffusion, un artiste pourra certainement déployer une quantité importante de compétences que nous avons ici regroupées en trois champs : les compétences artistiques, les compétences de présentation de son travail et les compétences entrepreneuriales . Selon les circonstances, il sollicitera celles qu'il maîtrise déjà et pourrait devoir en acquérir de nouvelles. Ces connaissances et ces compétences lui permettront de réaliser ses projets de création, d'atteindre ses objectifs de carrière et de surmonter les obstacles.

Réalisée grâce à la contribution des artistes consultés, cette première partie dresse l'éventail des champs de compétences, des fonctions, des savoir-être et des savoir-faire auxquels un artiste pourrait avoir recours, à un moment ou un autre de sa vie professionnelle. Afin d'ancrer ce portrait dans une certaine réalité, nous avons choisi d'exemplifier les champs de compétences. Certains artistes pourront s'y référer en guise d'aide-mémoire, d'autres y découvriront de nouvelles facettes de leur profession.

Nullement prescriptif, cette première partie vise à inventorier les possibles, les qualifier. Il s'agit aussi d'inviter un artiste déjà en carrière à réfléchir sur son cheminement professionnel tout en sensibilisant un jeune artiste aux réalités qui l'attendent dans l'exercice de sa profession.

LE CONTEXTE PROFESSIONNEL

Connaître son milieu pour mieux y cheminer

Deuxième partie

Réaliser de bonnes oeuvres et se doter d'un bon dossier, c'est très bien. Savoir comment le présenter et à qui l'adresser, c'est encore mieux! Puisqu'il existe un nombre important de diffuseurs des arts visuels au Québec, comment s'y retrouver? Quels sont les outils mis à la disposition des artistes pour faire connaître leur travail? Comment le soumettre aux diffuseurs? À quels diffuseurs présenter son dossier? Comment négocier un contrat avec le diffuseur qui a accepté de présenter sa production artistique?

Il est aisé de constater que connaître le rôle et les fonctions des principaux intervenants de son environnement professionnel est nécessaire. Cette connaissance du milieu, de ses rouages et des ses acteurs aidera certainement un artiste à mieux cerner l'univers qui l'attend. De plus, si il sait comment préparer son dossier d'artiste et à qui l'adresser, il optimisera ainsi ses chances de signer un contrat d'exposition, de représentation ou autre. Ajoutons que la connaissance des lois qui encadrent la pratique professionnelle des arts visuels au Québec permettra d'éviter bien des embûches professionnelles.

Cette partie du guide présente un bref portrait de cet environnement professionnel, de ses rouages et de ses spécificités, mais propose aussi différentes informations pratiques pouvant aider un artiste à comprendre et cheminer dans son milieu professionnel. Si talentueux soit-il, mieux un artiste est informé des conditions de pratiques professionnelles et mieux il est outillé pour bien gérer sa carrière, meilleures seront ses chances de vivre de son art et de s'épanouir dans la carrière qu'il a choisie.

LES ALLUME-FEU

L'approche par la réflexion sur soi et la qualité de l'engagement

Troisième partie

Pour certains artistes, l'incertitude autour de la pratique artistique se pose au quotidien. Parfois même, cette incertitude nous assaille en nous plongeant dans un doute inconfortable, voire paralysant. Certains réfèrent à des moments d'angoisse, Didier Anzieu parle d'un état de « saisissement » et Ehrenzweig, d'un stade initial « où se projettent dans l'œuvre des parties fragmentées du soi ».

Peu importe le vocabulaire utilisé pour les identifier, ces états d'être et ces questionnements sont souhaitables et agissent de manière tonique et judicieuse sur la pratique artistique. Ils servent de catalyseurs. Ils témoignent de la quête et du besoin d'expression de l'artiste.

Dans cette troisième partie, il sera question d'outils pratiques, d'exercices, de cadres de référence pour analyser ses propres façons de travailler. Cette section vise l'amélioration et le développement de la pratique artistique. Vous y trouverez des exercices que vous êtes invités à adapter selon vos besoins. Sur Internet, on retrouve une foule de références au sujet d'activités qui stimulent la créativité ou encore qui supportent le développement de carrière. Évidemment, ces exercices ne sont pas toujours adaptés aux artistes (mais plutôt aux travailleurs en général) et sont tirés de multiples secteurs d'activités (gestion et psychologie par exemple). Les exercices que nous avons choisi de vous présenter ici sont tirés d'ouvrages de référence en gestion, mais aussi en psychanalyse et même, dans certains cas, ont été puisés dans la culture populaire.

Il est informatif et amusant de se prêter au jeu. Lisez-les dans le désordre, attardez-vous aux exercices qui piquent davantage votre curiosité. Tout est permis. Ces 13 fiches sont des allume-feu.